

## 1. Code Clean-up

- a. FIXME, TODO 활용 [\[사례\]](#)
- b. cpplint.py 활용(cpplint.py cc/layers/\*)
- c. [label:cleanup](#) 으로 검색 / [limasdf](#) (임성국씨 사례)

## 2. Search Bugs

- a. 지속적인 탐색, 관심있는 주제로, 시간 순 정렬
  - i. 심심할 때마다, 화장실에서, 밥먹으러 갈 때도, 자다 깨서도
- b. 예전 것들도 꾸준히 살핀다.
  - i. 담당자가 아닌데 assign 되는 경우. [\[Font 256px 사례\]](#)
- c. 먹을 만한 것은 무조건 주워 담기.
- d. 못먹는 것도 찢어나 보자. [\[Hit Regions 사례\]](#)
- e. 버그 찾고 해결하다보면 다른 먹이를 발견하는 경우도 많음.
- f. 다른 먹이를 던져주는 경우도 많음. [\[사례1\]](#) [\[사례2\]](#) [\[사례3\]](#)
- g. [Hot List:GoodFirstBug](#) 활용

## 3. Implement Features

- a. Spec 파악이 중요, 현재 구현과의 비교 [\[Spec\]](#) [\[Blink\]](#)
- b. 브라우저 벤더 동향 파악이 중요, 각 브라우저 별 비교 [\[Mozilla\]](#)
- c. 구현 할 것 있으면 Intent to impl or ship 보내기 [\[방법\]](#) [\[양식\]](#) [\[예제\]](#)
  - i. impl은 LGTM 필요 없음, 반대자 없이 일주일이면 OK.
  - ii. ship은 API Owner LGTM >= 3 이어야만 함. (Patch도)
  - iii. 한방에 해도 됨.
  - iv. deprecate and remove도 impl and ship이랑 유사
  - v. web-facing 패치는 아무리 간단하더라도 non-trivial임.
  - vi. 가능하면 사전에 얘기해도 좋음.
  - vii. 모바일 쪽에 어떤식으로 도움이 되는가가 중요. [\[사례1\]](#) [\[사례2\]](#)
- d. Test 구현
  - i. [Layout Tests](#) and [Manual Tests](#) ([Manual Tests 사례](#))
  - ii. [Browser Tests](#)
- e. Canvas2D는 신규 구현이 많이 남아 있지 않음.
  - i. HitRegions
  - ii. CanvasProxy - 그러나 현재 구현 불가
  - iii. 버그나 성능 개선은 여전히 존재
  - iv. 새로운 기능 제안
- f. [WebGL 2.0 구현 가능성\(?\)](#)
- g. CSS 쪽 구현 가능성(?)
- h. Blink 쪽 파일 변화 - <http://blink.lc>

## 4. 지속하기 위한 방법

- a. 가능한 부담 없고 가능한 목표를 세운다.
- b. 패치를 가리지 않는다. (구조 파악 및 흐름 지속을 위해)
- c. 집에서도 한다.

## 5. 모임 참여(?)

- a. GDG(Google Developer Group) Korea - Web Technology
- b. <http://gdg.kr> / <http://chromium.gdg.kr> (크로미움 원정대)
  - i. 홍영기씨(Committer), 임성국씨 등
  - ii. 2주에 한번, 매주 목요일, 저녁 제공.